
revista digital
ARKADE
Ano III - Edição 43
ISSN 2175 - 4071
COUNTER-STRIKE
GLOBAL OFFENSIVE

APOIO

COOLER MASTER

Tt eSPORTS By Thermaltake

Thermaltake Cool all your life

ONGAME

RADEON GRAPHICS AMD

proximo games Let's play

CLONE

SKIN GAMER GAMERWEAR

CM STORM BY COOLER MASTER

Pixel3 EDITORA DIGITAL

aci games

Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games

BGS BRASIL GAME SHOW

revista digital
ARKADE

ISSN 2175 - 4071

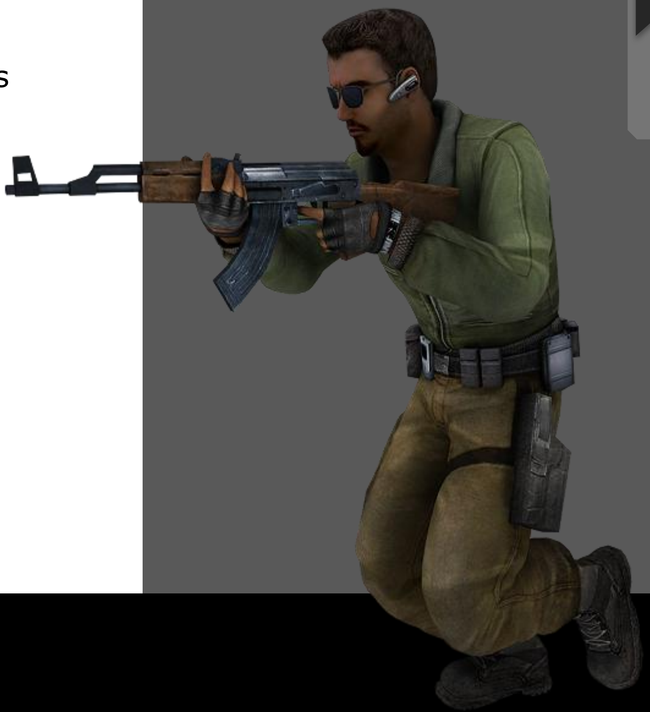
EDITORIAL

O FPS mais jogado do Brasil

Counter-Strike, ou CS para os íntimos, é provavelmente o jogo para PC de maior sucesso no Brasil. Mesmo 10 anos após seu lançamento, fãs do game ainda lotam lan houses e servidores de jogos online para jogar suas diferentes versões. Agora a Valve lança uma nova versão do jogo: Global Offensive, um novo jogo, feito praticamente do zero. CS:GO encontra um mundo diferente do primeiro: enquanto o humilde mod de Half-Life inovou com uma balística impressionante em uma época carente de bons jogos de tiro, o novo CS chega para enfrentar os titãs Battlefield, Call of Duty e Medal of Honor. Com foco no combate de infantaria, sem veículos, o game consegue ter seu apelo para a legião de fãs que estão voltando a se animar com o jogo ou nunca pararam de jogar. Mas será que CS: Global Offensive é realmente um bom jogo?
É o que você confere na Arkade desta semana.
Fire in the Hole! Seja bem-vindo à Arkade.

Raphael Cabrera
Editor-chefe

ÍNDICE



Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

Aniversário de 8 anos Ongame

Venha comemorar com a gente!

Aliste-se no FPS Online mais jogado do Brasil e participe de batalhas urbanas incríveis. Crie sua conta grátis e prove que você tem nervos de aço.





Venha viver uma aventura fantastica nesse MMORPG focado em guerras massivas entre jogadores, com um sistema de PVP que você nunca viu antes!

SAIBA MAIS

DOWNLOAD | CRIAR CONTA

SAIBA MAIS

DOWNLOAD | CRIAR CONTA

Conheça também nossos outros jogos

A SÉRIE COUNTER STRIKE



A série Counter-Strike é o melhor exemplo de como um mod pode se tornar tão famoso quanto o game que lhe serviu de origem. Counter-Strike nasceu como um mod do game Half-Life, da Valve, mas evoluiu até se tornar uma das mais famosas franquias do mundo dos games.

Iniciado em fase beta no início de 1999 e lançado oficialmente em novembro de 2000, Counter-Strike é um jogo que nunca teve necessariamente uma sequência, mas recebeu diversos upgrades, expansões e novas versões com o passar do tempo.

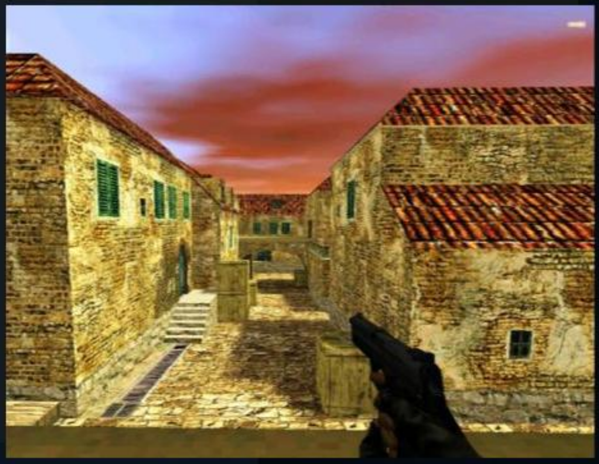
Apesar disso, é fato que o game evoluiu consideravelmente desde que foi lançado, sem nunca se afastar da receita que lhe rendeu seu enorme sucesso. Na sequência você relembra um pouco das principais versões do game, com destaque para as melhorias e novidades apresentadas em cada jogo.



Counter Strike 1.0

Lançado em novembro de 2000, Counter-Strike foi rapidamente popularizado pelo seu multiplayer divertido e cheio de adrenalina. Na fase beta, o game tinha poucas armas e mapas, mas o tempo passou, o sucesso veio e com ele, o investimento em melhorias para o game.

O que tornou Counter-Strike tão famoso foi a maneira como ele abordou o trabalho em equipe de maneira inovadora. Este era um componente que estava faltando na época, onde dominavam os jogos focados em uma história para um jogador ou para batalhas mais frenéticas.





De fato, muitos conceitos de jogo cooperativo que vemos hoje aplicados em games como Call of Duty e Battlefield surgiram em Counter-Strike. Apesar do considerável sucesso, Counter Strike 1.0 ainda tinha muito o que melhorar, por isso muitas atualizações foram feitas, sendo que a mais significativa chegou com a próxima versão do game.



Counter Strike 1.5

Counter-Strike 1.5 não apresentou mudanças drásticas, mas manteve a simplicidade cativante dos jogos anteriores: a missão do time das Forças Especiais era seguir um objetivo único com três modos diferentes, enquanto os Terroristas precisavam caçar os soldados e frustrar seus objetivos.

O modo Assassination colocava um VIP para ser escoltado até o ponto de extração enquanto os Terroristas tentavam matá-lo. Já o Hostage Rescue colocava um grupo de reféns para ser resgatado pelas Forças Especiais. Por último, Bomb Defusal largava uma bomba nas mãos dos Terroristas para detonar em pontos específicos do mapa.

Com seu sistema de jogo bem acessível, qualquer um poderia chegar e jogar sem nenhum problema. Claro que, os mais habilidosos (leia-se viciados) parte para os campeonatos, eventos que fortaleceram o nome Counter-Strike entre os gamers.

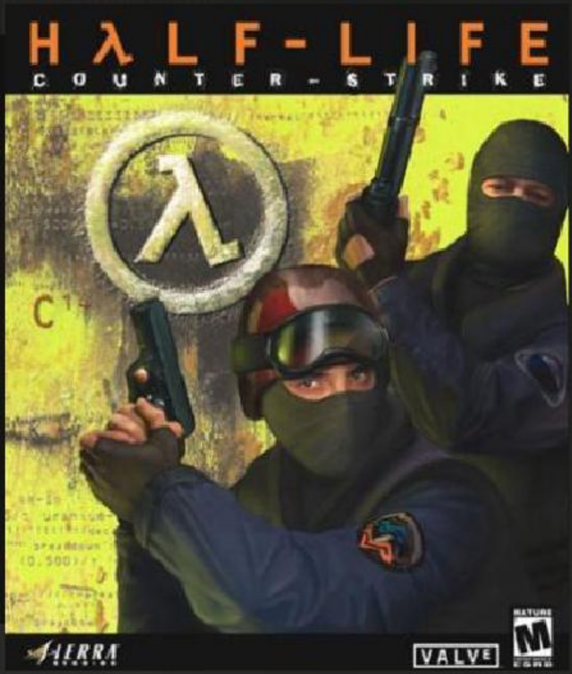






Counter Strike 1.6

Esta talvez seja a versão mais conhecida de Counter-Strike em todo o mundo. A versão 1.6 foi uma verdadeira mina de ouro para lan houses espalhadas mundo afora. A versão 1.6 foi a última lançada para o Counter-Strike "original" e ainda é muito jogada hoje em dia, seja em redes com os amigos ou em servidores de internet. Antes de Call of Dutys e Battlefields da vida, este foi o FPS mais popular do mercado, pois se encaixava tanto em campeonatos entre clãs quanto em partidas descompromissadas entre amigos.









Além disso, o game podia receber receber diversos mods, que ganharam fama principalmente pelos novos mapas criados pela comunidade, como a *fy_poolday*, os mapas *aim* para combates com apenas um tipo de arma e os mapas *awp,* para combates frenéticos entre *campers (?!).*



AMD Radeon HD Série 7000

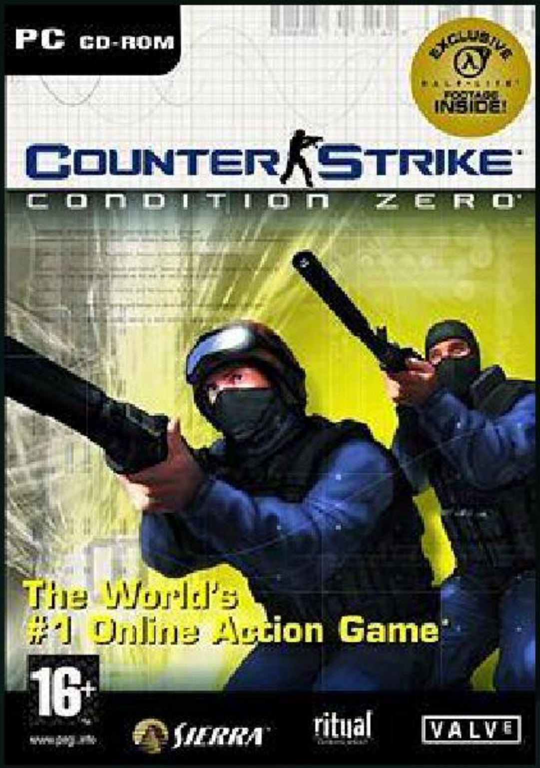
A **única** com suporte **Eyefinity 2.0** com a **tecnologia HD3D**.

- A primeira GPU fabricada na arquitetura de 28 nm;
- Poder de overclock que ultrapassa 1Ghz;
- A primeira placa de vídeo com suporte PCI-Express 3.0 e Direct X 11.1;
- Mais de 55 prêmios no mundo todo.
- Tecnologia de ponta inigualável;



RADEON GRAPHICS AMD

AMD



Counter Strike: Condition Zero

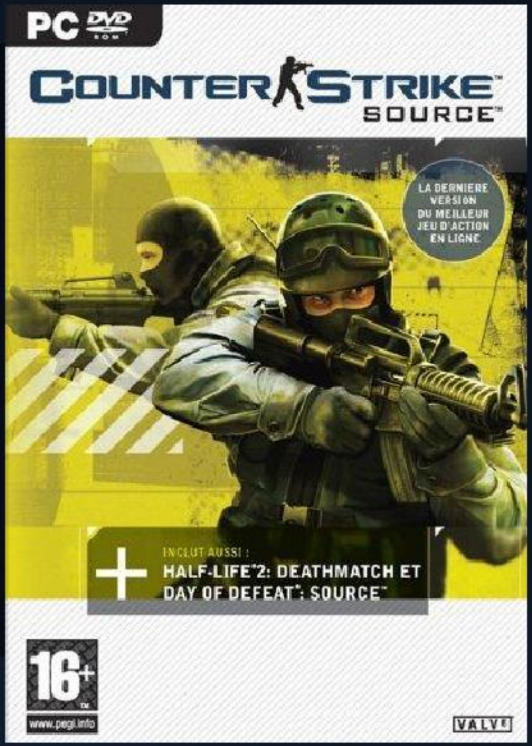
Em relação a versão 1.6, Condition Zero não mostrou nenhum salto evolutivo de grandes proporções, porém inseriu um "novo" modo de jogo: Single Player. Com isso, além das já conhecidas partidas entre amigos ou bots, desta vez era possível realizar missões em partidas solo com vários objetivos diferentes, que iam desde matar todos os inimigos, salvar reféns, plantar ou desarmar bombas, etc.

Outra mudança foi vista nos reféns: desta vez lhes foi dada alguma inteligência, eles tremiam de medo constantemente e podiam fugir loucamente em casos de tiroteio e reagiam aos tiros, o que na época, era uma novidade e tanto!



O game contou ainda com o modo Deleted Scenes, que permitia que o jogador testasse fases que não foram aprovadas durante o processo de criação. Um extra curioso, mas seria legal se outras empresas fizessem o mesmo.

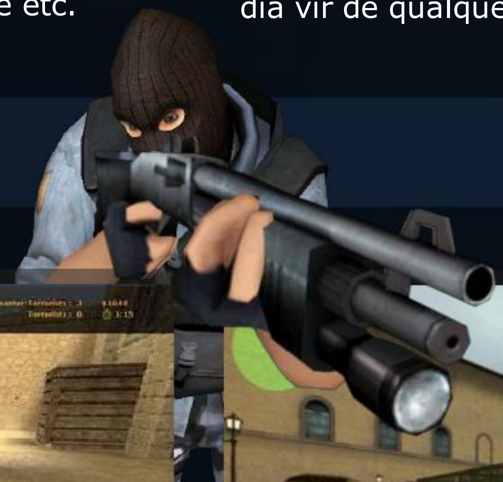




Counter Strike: Source

Eis que aqui vemos um legítimo upgrade para o famoso Counter-Strike! Na nova versão, Counter-Strike Source, tudo foi repaginado: Gráficos de 1ª, física mais realista para a mortes, granadas e explosões, repaginação das armas tornando-as ainda mais realistas, novas roupagens para os personagens, e etc.

Os novos mapas talvez tenham sido o ponto mais impactante dessa versão. Mapas como cs_assault, de_dust (1 e 2), cs_office e outros receberam novas áreas e caminhos, mudando o estilo de jogo. Se antes entrar na sala dos reféns não era tão complicado, agora o perigo podia vir de qualquer lado.







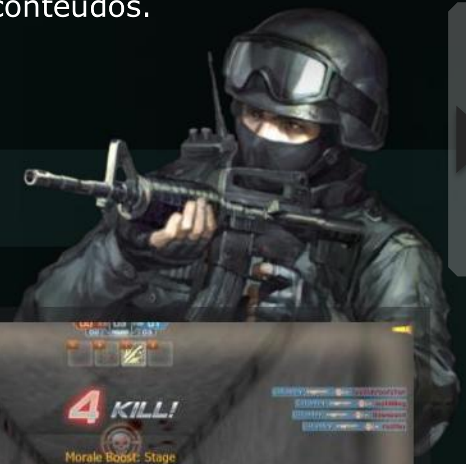
A versão Source foi a última lançada, sendo a atual (por enquanto), com um nível de dificuldade sem igual: o Hard do Source é o Expert do 1.6. E assim como seus predecessores, foi sucesso incondicional.



Counter Strike: Online

Por mais que o nome seja um pouco redundante, Counter Strike: Online é um jogo que só pode ser jogado online. Feito pela Nexon, mas distribuído por empresas diferentes, o jogo teve autorização e supervisão da Valve, e foi lançado apenas para o mercado asiático.

Mas ele não era somente um simples jogo entre Forças Especiais e Terroristas, esta versão do game adicionou personagens femininos, diversos modos de jogos inclusive uma versão completa de um mod (não oficial) com zumbis, além de releituras de mapas e outros conteúdos.



O arsenal à sua disposição é muito maior em Counter Strike: Online. O jogador conta com lançadores de granadas e armas de corpo-a-corpo, como martelos e machados. Porém, boa parte das armas só pode ser adquirida por micro transações, o que transforma o game em um legítimo "pay-to-win".









COUNTER STRIKE
GLOBAL OFFENSIVE

Sem ousar muito, Valve entrega um novo Counter-Strike tão divertido quanto os anteriores.

FICHA TÉCNICA



Platafomas

Jogadores

Multiplayer Online

Gênero	Ação, FPS
Produtora	Valve, Hidden Path
Publisher	Valve Corporation
Mídia	Download
Lançamento	21 de Agosto de 2012
ESRB	M +17 anos

EM BREVE !

Estes e muitos outros lançamentos na Proximo Games





www.proximogames.com.br

Curitiba/PR

Rua Augusto Stellfeld, Nº 1516 - Bigorrilho

São José dos Campos/SP

Vale Sul Shopping

proximo games™

Let's play

Em uma indústria repleta de franquias de FPS consolidadas, como Call of Duty e Battlefield, acaba sendo complicado para um novo jogo com foco em multiplayer competitivo se destacar e conseguir formar uma grande base de fãs. Mas eis que chega Counter Strike: Global Offensive, título cujo grande triunfo é se valer da nostalgia para atrair (de novo) a legião de gamers que curtiu Counter Strike: 1.6 e Source. O único fato preocupante é: será que somente a nostalgia será o suficiente em um mundo onde existem tantas opções de FPS nas prateleiras?

Counter Strike: Global Offensive consegue trazer uma boa dose de originalidade para os que nunca jogaram ou nunca se interessaram pela franquia. Sua jogabilidade não é rápida como em outros games atuais, e o escopo para o trabalho em equipe é um grande diferencial que premia o trabalho cooperativo.

O jogo se divide em quatro modos e conta com um total de dezesseis mapas. Defuse é o mais antigo e famoso modo de jogo, onde um grupo de terroristas tem o objetivo de armar uma bomba em um dos dois pontos estratégicos no mapa; enquanto os CTs (sigla para Counter Terrorists) precisam desarmar o dispositivo.











Se o tempo da partida terminar os CTs ganham, porém, sempre existe a possibilidade dos dois grupos simplesmente se matarem até não sobrar ninguém. Este modo de jogo é simples e é exatamente igual ao visto nos jogos antigos da série, mas mesmo hoje consegue ser versátil, estratégico e extremamente divertido.

Hostage Rescue é outro modo resgatado dos antigos jogos da franquia. Neste modo, os CTs precisam seguir um único objetivo primário: resgatar todos os reféns presos pelos Terroristas em um ponto especial do mapa. Basta levar os reféns até os pontos de extração demarcados pelo cenário para terminar a partida. Como de praxe, ambos os times podem ignorar os pobres civis e a partida pode se tornar um mata-mata caótico, possibilidade sempre presente na série Counter Strike.

Em se tratando de reféns, um grande problema em praticamente todos os jogos anteriores era a falta de inteligência artificial dos civis. Felizmente, em Global Offensive isso foi consertado: os civis agora não se prendem nas paredes e conseguem até seguir suas ordens sem problemas. Claro que ainda existe a possibilidade do refém ficar na linha de fogo e acabar tomando alguns tiros (o que é muito ruim, caso você seja um CT, visto que você perde dinheiro para comprar armas nas próximas partidas), mas, no geral os civis de Counter-Strike estão (um pouco) mais inteligentes.

O Arsenal Mode é um novo modo de jogo introduzido em Counter-Strike: Global Offensive. Novo, mas nem tanto, afinal ele é baseado no popular mod Gun Mode, criado em Counter Strike: Source. O Arsenal Mode se divide em dois sub-modos: o primeiro é o Arms Race, onde o jogador recebe uma sub-metralhadora mas não pode comprar nenhum outro equipamento; para cada morte uma nova arma é liberada. A lista conta com 26 armas, desde escopetas, metralhadoras e pistolas até chegar na última da lista, a boa e velha faca.

O segundo modo de jogo dentro do Arsenal é o Demolition, que restringe o número de armas para apenas 10 (entre rifles e pistolas), mas mescla o recurso de plantar bombas do modo Defuse, o que é uma boa sacada e agrega um respiro de criatividade ao game. Ele se baseia em dez rounds e é um modo mais tático, embora mantenha a velocidade e a adrenalina em alta.











O divertido do modo Arsenal é a variedade de armas e a versatilidade que ele demanda do jogador: como a mudança de armas é extremamente rápida, você precisa se habituar à arma atual enquanto se prepara para empunhar a próxima. Sem dúvida o Arsenal é o grande diferencial do game, pois oferece uma boa quebra do ritmo ao conjunto, tirando um pouco da tática e adicionando um tiroteio frenético e rápido. Uma ótima adição que vai agradar os novatos e surpreender os veteranos que não esperavam nenhuma novidade muito significativa.

Por falar nisso, devemos ressaltar que o jogo oferece dois tipos de abordagem: o Competitivo segue as configurações do antigo Counter-Strike, ou seja, você precisa pagar por seus equipamentos de proteção e precisa suar a camisa para ganhar dinheiro, que vem de forma escassa.

Já o modo Casual te dá uma quantia de dinheiro maior, e oferece equipamentos como coletes à prova de balas e capacetes totalmente de graça para o jogador. Estas - e outras pequenas diferenças - mostram que a Valve não quis apenas resgatar o público antigo de Counter-Strike, mas também apresentá-lo para uma nova geração de gamers, incluindo aí o grupo de pessoas que busca diversão rápida e sem compromisso. Counter-Strike: Global Offensive é um jogo acessível, e se adapta tanto ao fanático pela série, quanto ao jogador que nunca ouviu falar do jogo, sem esquecer do sujeito que não jogou nada da série desde a época do Counter Strike 1.6.



Se os modos de jogo são bem variados, o mesmo não se pode dizer dos mapas: embora tenhamos um número razoável deles - 16, sendo 8 novos e 8 releituras de mapas clássicos - sua distribuição pelos diferentes modos de jogo acabam tornano o conjunto um pouco desbalanceado. Por exemplo, o divertido modo Arms Race só conta com dois mapas projetados para este tipo de jogo. O mesmo acontece com o modo Hostage Rescue, que conta com dois mapas. Isto pode ser um pouco irritante para os fãs que apreciam estes modos de jogo, visto que a escassez de mapas pode delimitar a diversão.



Se nos mapas o game deixa um pouco a desejar, não podemos reclamar da variedade de armas disponíveis no começo de cada partida, algo que sempre se destacou na série Counter-Strike. Além da adição de oito novas armas para o arsenal, algumas armas antigas foram atualizadas, ou foram deixadas de lado em prol de equipamentos mais modernos. Claro que as mais famosas como AWP, M4A1 e AK-47 continuam firmes e não mudaram praticamente nada.

Apesar de algumas perdas, no final das contas o arsenal disponível é extremamente variado, oferecendo opções para todos os gostos e preferências de cada jogador. A física e a maneira de empunhar cada arma continua bem realista, mas com um pouco de prática e treinamento é possível dominar as nuances de cada arma, o que faz toda a diferença nas partidas mais acirradas.







Além das armas convencionais, outro ponto que merece atenção é a variedade de equipamentos. No lado dos Terroristas, o famoso coquetel molotov está de volta com tudo. Já os CTs contam com granadas incendiárias, tasers e até uma granada especial que serve de isca, e, ao ser lançada, emite sons de tiro que aparecem no radar, dando a impressão de que um tiroteio está acontecendo no local. Uma ótima novidade para atrair inimigos para uma emboscada, e também para desviar a atenção do time adversário na hora do aperto.

Os famosos kits de desarmamento de bombas também receberam um belo upgrade. Antigamente (em Counter-Strike 1.6 e Souce) eles eram disponibilizados durante a compra de armas. Em Global Offensive, temos dois kits sendo aleatoriamente distribuídos para os jogadores. É uma mudança pequena, mas que consegue criar situações de tensão: já pensou se você é o último sobrevivente de seu grupo, mas não tem um kit de desarmamento de bombas? Com o novo método de distribuição, defender o encarregado pelo kit é tão importante quanto desarmar a bomba!



Uma mudança muito bem-vinda está na nova forma de comprar armas: nos jogos anteriores o jogador era praticamente obrigado a memorizar certos comandos para comprar equipamentos sem perder tempo (e energia) durante a partida. A dificuldade aumentava ainda mais pelo layout do menu, organizado em uma lista vertical que inutilizava o mouse e deixava a navegação nem um pouco prática.

Em Counter Strike: Global Offensive, a compra de armas é feita em um painel circular onde cada setor é designado para um tipo específico de armamento. Assim o jogador consegue navegar com muito mais velocidade (tanto com o teclado quanto com o mouse, você escolhe), o que torna o processo muito mais dinâmico e intuitivo. Esta pequena mudança beneficia também os jogadores de consoles, visto que a alavanca analógica é utilizada para otimizar a navegação. Os gamers mais experientes de PC ainda contam com uma praticidade extra: nenhum comando mudou, ou seja, suas seqüências favoritas para escolher armas, coletes e granadas continuam funcionando!





Na parte técnica, os gráficos de Counter-Strike: Global Offensive estão muito bem polidos; é difícil ver alguma parte mal feita no cenário ou em algum dos personagens. Assim como todo jogo da Valve, temos uma grande atenção aos detalhes: temos vários objetos (destrutíveis) dentro de ambientes, cartazes e rabiscos as paredes, rachaduras e bons efeitos de fumaça mostram que a equipe fez o melhor om o que tinha em mãos, caprichando em pequenos detalhes que dão autenticidade ao jogo.



No entanto, o motor gráfico da Valve está envelhecendo, e se colocarmos o novo Counter-Strike ao lado de outros jogos (nem tão recentes) a diferença de qualidade é nítida. O jogo é muito bem acabado, mas é simplista demais, não consegue impressionar o jogador em nenhum momento.

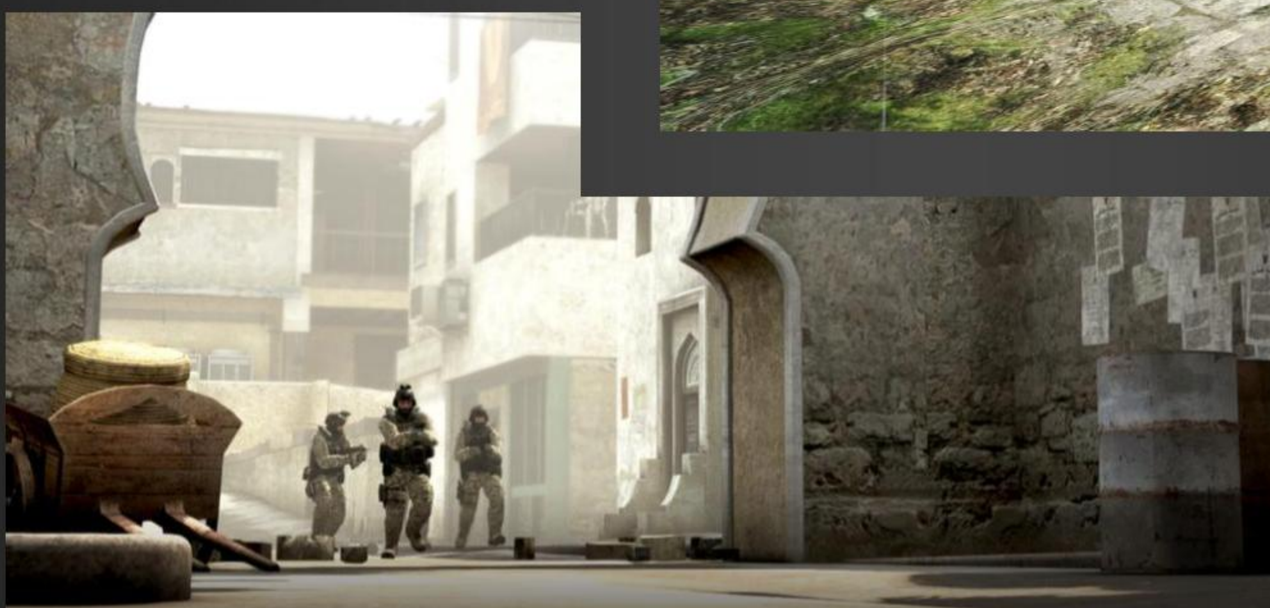


A gente sabe que Counter-Strike nunca quis se destacar por seu visual - a preocupação sempre esteve em manter a diversão e a jogabilidade intactas - mas não se pode negar que o jogo já chega parecendo datado. Os detalhes das armas e os modelos de personagens são competentes, mas os cenários um tanto genéricos estão longe dos belos campos de batalha de um Battlefield ou Crysis.

Por uma perspectiva otimista, podemos dizer que com isso o jogo não exige um PC super poderoso para rodar.

A falta de customização de personagens é outra decepção, especialmente se considerarmos que hoje em dia a maioria dos jogos com multiplayer oferece um ótimo nível de customização, para que cada jogador possa deixar seu personagem do seu jeito. Basicamente, todos os CTs possuem um uniforme baseado no lugar onde o mapa se localiza; enquanto os Terroristas contam com tão pouca variação que é comum vermos equipes com personagens idênticos uns aos outros.





Este não é um problema assim tão grave, mas poderia ter recebido uma maior atenção Valve, que poderia simplesmente ter criado mais modelos de personagens. Mesmo que a falta deste recurso seja sentida em praticamente todos outros games da série, um game que busca se modernizar para atrair um novo público poderia ter mais cuidado com este tipo de detalhe, que é tão comum nos games atuais.





Counter Strike: Global Offensive não surpreende, mas consegue divertir com o que oferece. Além de ser uma ótima mudança no regular cenário multiplayer, o game tem atrativos para um público novo, enquanto mantém a nostalgia em alta para agradar os veteranos que distribuíram headshots nas versões anteriores do game.

Quem estava esperando um Counter-Strike novo em folha pode se decepcionar um pouco pela falta de inovação do conjunto. Se em time que está ganhando não se mexe, a Valve preferiu evitar drásticas mudanças, mas entrega um game que diverte como nunca. Global Offensive não é necessariamente um jogo novo, é uma releitura de um clássico, que tenta se adequar aos novos tempos sem perder sua identidade.




CHAMPIONSHIP
TRETA
ARMAGEDDON
+ DE R$ 15 MIL
EM PRÊMIOS
LOCAL
MUSEU OSCAR NIEMEYER - AUDITÓRIO POTY LAZAROTTO
RUA MARECHAL HERMES, 999 - CENTRO CÍVICO
CURITIBA-PR
MAIS INFORMAÇÕES
BIT.LY/TRETA3
ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3
MORTAL KOMBAT
1 E 2 SET
R$ 10 ENTRADA
R$ 40 POR JOGO
PATROCÍNIO
MAIS GAMES
proximo games
SMELJ
APOIO
VERSUS
ARKADE
Baixaki Jogos





Avaliação

- Visual
- Gameplay
- Áudio
- Multiplayer
- Fator Replay
- Inovação
- Diversão

+ A mesma jogabilidade
+ Visual limpo e polido
+ Grande variedade no arsenal
– Falta de customização

GAME OVER

CONTINUE?

> YES   NO

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



Sleeping Dogs

PARCEIROS

- VERSUS
- portal Xbox
- Girls of War
- PLAYERTWO
- TAKEIT GAME
- GAMES GERAL
- XboxPLUS
- Rock Games!
- NERDS SOMOS NOZES

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura